

福祉援助における「遊び心」導入実践の意義

古川潤子・杉本豊和・西方規恵・草野篤子

研究目的

「遊び心」とは、日常生活における生きがいを担保するものであると考える。要介護者は、日常生活を遂行するにあたっての障害を有しており、その障害を克服・軽減するための介護を日々受けている。しかし、人間はただ日常生活を遂行するためだけに存在しているのではない。そこには「生きがい」や日々の「楽しみ」、「余暇」が必要不可欠である。従来、福祉分野では QOL の概念が導入され、これをどのように高めていくかが課題とされてきた。また古くはマズローが人間の本源の欲求にとって「自己実現」は最高度のニーズであることを明確にしてきた。

我々は、こうした一連の日常生活上における領域を総称して、「遊び心」と仮に定義し、2007 年度研究を行ってきた。その結果、文献研究から福祉実践における「遊び心」とは、その主体を、

利用者と 援助者の 2 面から考察すべきであることを指し示した。利用者から見た「遊び心」とは、日々の生活の中での「ゆとり」の時間を過ごすことであり、趣味などの「生きがい活動」であるといえる。援助者から見た「遊び心」は、援助のプロセスにそのような理念を挿入することであり、また、援助者自身がよりよい援助を実施するための「心構え」でもあることがわかった。

これらの知見をもとに本研究では、これらをどのように実践に生かすべきかを具体的に検討する。2009 年度より介護福祉士養成カリキュラムに大きな変更が実施され、これらのカリキュラムの中

に、この「遊び心」の実践をどのように組み込むことができるのかも、われわれの大きな研究課題である。

研究方法

白梅学園短期大学福祉援助学科で実施された「介護過程の展開」実習の報告書が存在する 2003 年度（第 5 回）から 2008 年度（第 10 回）に実施された 6 回分の事例の中から、「遊び心」を応用していると考えられる事例を抽出し、それらに分析を加えることとした。事例は共同研究者の 4 名が分担して抽出した。抽出した結果を共通のフォーマットに従い分類し、それらを杉本が集約し、分析を加えた。

研究結果

6 回分の事例を抽出した結果、全体事例の約半数程度の事例で遊び心が応用されていた。応用されていた全 326 事例中では、80 種類の活動内容が確認された。分野別では「運動」72 例（22.1%）、「音楽」50 例（15.3%）、「創作」133 例（40.8%）、「園芸」14 例（4.3%）、「おしゃれ」9 例（2.8%）、「家事・作業」20 例（6.1%）、「学習・知的活動」11 例（3.4%）、「ゲーム」8 例（2.5%）、「その他」9 例（2.8%）だった。事例は基本的にはその利用者の興味・関心に合った内容で実施されていたが、簡単な創作活動や音楽、ちょっとした運動など、取り組み易い内容が多かった（表 1）。

表 1 「介護過程の展開」実習における「遊び心」応用事例（2003～2008 年度分）

分 野	活 動 内 容	2008	2007	2006	2005	2004	2003	合計	%
運 動	足踏み体操	2	0	0	0	0	0	2	2.8
	体操	3	1	0	1	0	3	8	11.1
	歩行	1	0	0	0	0	0	1	1.4
	手遊び、手踊り、お手玉	1	0	0	0	2	0	3	4.2
	ラジオ体操	2	0	0	0	0	0	2	2.8

	座って行う体操	1	0	0	0	0	0	1	1.4
	風船バレー	4	0	1	0	0	2	7	9.7
	散歩	22	0	0	7	5	5	39	54.2
	ボール投げ、蹴り	4	0	0	0	0	1	5	6.9
	チューブを使っの運動	1	0	0	0	0	0	1	1.4
	じゃんけん・指相撲	1	0	0	0	2	0	3	4.2
	小 計	42	1	1	8	9	11	72	22.1
音 楽	音楽鑑賞	3	5	4	1	2	1	16	32.0
	歌唱	8	2	5	3	2	7	27	54.0
	ビデオ	1	0	0	0	0	0	1	2.0
	楽器演奏	0	1	0	0	0	2	3	6.0
	踊り	0	0	0	0	1	0	1	2.0
	録音、録画	1	0	0	0	0	1	2	4.0
	小 計	13	8	9	4	5	11	50	15.3
創 作	新聞のスクラップ	1	0	0	0	0	0	1	0.8
	書道	4	2	2	0	1	0	9	6.8
	貼り絵	2	0	0	0	1	0	3	2.3
	ちぎり絵	0	2	0	3	1	0	6	4.5
	革細工	1	0	1	0	0	0	2	1.5
	絵画	1	0	0	0	1	2	4	3.0
	ぬりえ（カラーセラピー）	8	0	4	2	1	2	17	12.8
	折り紙	6	4	6	5	3	6	30	22.6
	絵手紙	0	0	1	0	0	0	1	0.8
	手芸	0	0	0	5	2	0	7	5.3
	アクセサリーづくり	1	0	0	0	1	1	3	2.3
	裁縫	1	0	1	2	0	3	7	5.3
	お手玉作り	2	1	0	0	0	0	3	2.3
	刺繍	1	0	0	0	0	0	1	0.8
	編み物	1	5	5	2	5	2	20	15.0
	刺し子	1	1	2	1	0	0	5	3.8
	CD の作成	1	0	0	0	0	0	1	0.8
	工作	0	0	0	1	2	0	3	2.3
	写真	0	0	1	0	0	0	1	0.8
	写真たて	1	0	0	0	0	1	2	1.5
	絵葉書	0	1	0	0	0	0	1	0.8
	ティシュカバー作り	1	0	0	0	0	0	1	0.8
	コースター作り	1	0	0	0	0	0	1	0.8
	小物	0	0	1	0	0	0	1	0.8
	模型作り	0	0	1	0	0	0	1	0.8
	モップ作り	1	0	0	0	0	0	1	0.8
	カレンダー作り	1	0	0	0	0	0	1	0.8
	小 計	36	16	25	21	18	17	133	40.8
園 芸	園芸，栽培，農業	1	0	1	1	0	0	3	21.4
	生け花（華道）	2	0	3	0	2	0	7	50.0
	押し花	0	0	2	0	1	1	4	28.6
	小 計	3	0	6	1	3	1	14	4.3
おしゃれ	化粧	0	0	1	0	0	1	2	22.2
	マニキュア	1	0	0	0	0	1	2	22.2
	服を選ぶ，着物	2	0	0	1	1	1	5	55.6
	小 計	3	0	1	1	1	3	9	2.8
家 事・ 作 業	机ふき	2	0	0	0	0	0	2	10.0
	買い物	1	0	0	1	1	0	3	15.0
	洗濯物をたたむ	8	0	0	0	0	0	8	40.0

	お茶を入れる	1	0	0	0	0	0	1	5.0
	料理	2	0	0	0	0	0	2	10.0
	洗い物	3	0	0	0	0	0	3	15.0
	雑巾がけ	1	0	0	0	0	0	1	5.0
	小 計	18	0	0	1	1	0	20	6.1
学 習 , 知 的 活 動	そろばん	1	0	0	0	0	0	1	9.1
	計算	0	0	1	0	0	0	1	9.1
	読み書き	1	0	0	0	0	0	1	9.1
	俳句作り	1	1	0	0	1	0	3	27.3
	パソコン	0	0	1	1	0	1	3	27.3
	絵本	0	0	0	0	1	0	1	9.1
	手紙を書く	1	0	0	0	0	0	1	9.1
	小 計	4	1	2	1	2	1	11	3.4
ゲ ー ム	あやとり	0	0	0	1	0	0	1	12.5
	すごろく	0	1	0	0	0	0	1	12.5
	オセロ	0	0	0	0	2	0	2	25.0
	麻雀	0	0	0	1	0	0	1	12.5
	パズル	1	0	0	1	0	0	2	25.0
	百人一首	0	0	0	1	0	0	1	12.5
	小 計	1	1	0	4	2	0	8	2.5
そ の 他	仲良しとの会話	1	0	0	0	0	0	1	11.1
	昔のことを話す（回想法）	1	0	0	0	0	0	1	11.1
	知人と一緒にお茶とお菓子を頂く	1	0	0	0	0	0	1	11.1
	アロマセラピー	0	1	0	0	0	0	1	11.1
	お宮参り	0	1	0	0	0	0	1	11.1
	風景を見る	1	0	0	0	0	0	1	11.1
	お墓参り	0	1	0	0	0	0	1	11.1
	外気欲	1	0	0	0	0	0	1	11.1
	友人と会う	1	0	0	0	0	0	1	11.1
	小 計	6	3	0	0	0	0	9	2.8
80 種 目		126	30	44	41	41	44	326	100.0

考察

「活動内容」が80種類という多彩な内容で実施されていることは、仮説を上回るものであった。やはり利用者の興味・関心に合わせた内容で実施する必要性から、多彩な内容で実施されたものであることがわかった。

内容的に多いものとしては、「創作」「運動」が上位を占めていたが、これは利用者の興味・関心によって実施しているということもあるが、何よりも実施し易さという点が大きかったのではない。

また、学生が実施した事例では、「遊び心」そのものを目的に実施するというよりも、他に実践の目的——例えば居室に閉じこもりがちな利用者に外に出ていただくことや、機能低下を防止する

ために身体を動かすなど——があり、それを実施するために「遊び心」が応用されている事例も少なくなかった。また、「遊び心」そのものを目的に実施された事例の場合は、そのことによって、施設での生活に楽しさや生きがいを見出そうとするものや、他の利用者や職員、実習生との人間関係を深めるために実施されているものもあった。

人間関係という点に着目するのであれば、「遊び心」を応用した実践を実施することによって、人間関係を形成、深化させ、そのことが利用者の生活の張り合い、楽しさにつながっていることもわかった。つまり「遊び心」を応用した実践と人間関係の形成・深化とは相乗効果があるといえるのではない。

これらの応用可能性としては、利用者の興味・

関心が明確な場合は、それに合わせて実施することが肝要である。また一方で、興味・関心が明確でない場合は、今回の研究結果の内容から利用者

にプログラム選択をしていただくという方法も検討できるのではないだろうか。

介護福祉実践における「ホスピタリティ」の応用の可能性第2報 —— 学生の「ホスピタリティ」の捉え方 ——

田口 潤・関谷 栄子・土川 洋子

1. 研究の目的と意義

白梅学園の理念として、ヒューマンズに根ざした教育をあげている。「ヒューマンズ」を理解するために「ホスピタリティ」の持つ、「おもてなしの心」を応用し介護実践の可能性を継続的に探索していく。

昨年度の介護福祉実践における「ホスピタリティ」の応用の可能性において、「ホスピタリティ」が介護福祉現場で応用できるのかについて検討した。その結果、一般的なサービスと福祉サービスにはサービスという概念自体に異なる点がいくつか見られた。しかし、対象者に快適に過ごしてもらいたい。と考え、他者として相手に関心を持つといった項目については共通している。「ホスピタリティ」を介護分野で応用していくことは可能であることが明らかになった。また、「ホスピタリティ」の定義は大きく、日本と英語で異なることが明らかになった。福祉分野において介護保険導入後、福祉サービスという考え方が浸透している。このサービスは一般的なサービスと異なり、選択に限りがある。また、利用者が望んでいることと専門職からみた必要なサービスとの隔たりがある。この2点から一般のサービスと同じように考えることが難しい。

しかし、思いやりを持ち、人に対する愛情や優しさはケアする中でも必要不可欠なことであり、介護福祉士として不可欠な精神であることが明らかとなった。その研究の展望としては、教育対象となる学生がどのように「ホスピタリティ」を知

り、知識を学ぶかについての工夫が必要である。これは、学生の対人援助技術の質の向上を目指すために、その前段階として、「ホスピタリティ」を学生がどのようにとらえているのかについて明らかにすることが重要である。

今回は2007年よりオリエンテーションゼミナールとして、東京ディズニーリゾート®で、1, 2年生合同のグループで事前、事後学習を通して、「ホスピタリティ」について、学生がどのように「ホスピタリティ」について学んでいき、自分たちの中でとらえ、自分の言葉で表現することができるのかについて、この形式のオリエンテーションゼミナールの事前事後シートを活用して「ホスピタリティ」の概念を明らかにすることを目的とした。

2. 研究の方法

1) 研究対象

本学科の学生1年生42名2年生63名に事前学習シートと事後学習シートを実施した。そのうち、事前、事後学習シートにおいて、「ホスピタリティ」を選択した学生16名であった。

2) 期間

2008年4月22日～2008年5月13日であった。

3) 研究の手続き

学習シートのため各役割担当の教員に13日までに提出を求めたが、どちらかのシートが提出されなくても再提出を求めることはなかった。